Manual de Instrucciones

EL ORDENADOR DE CARS 2

© 2011 Disney
Visite la página de Disney en
www.disney.com/cars

© 2011 VTech
Impreso en China
91-002569-001 西

Queridos padres:

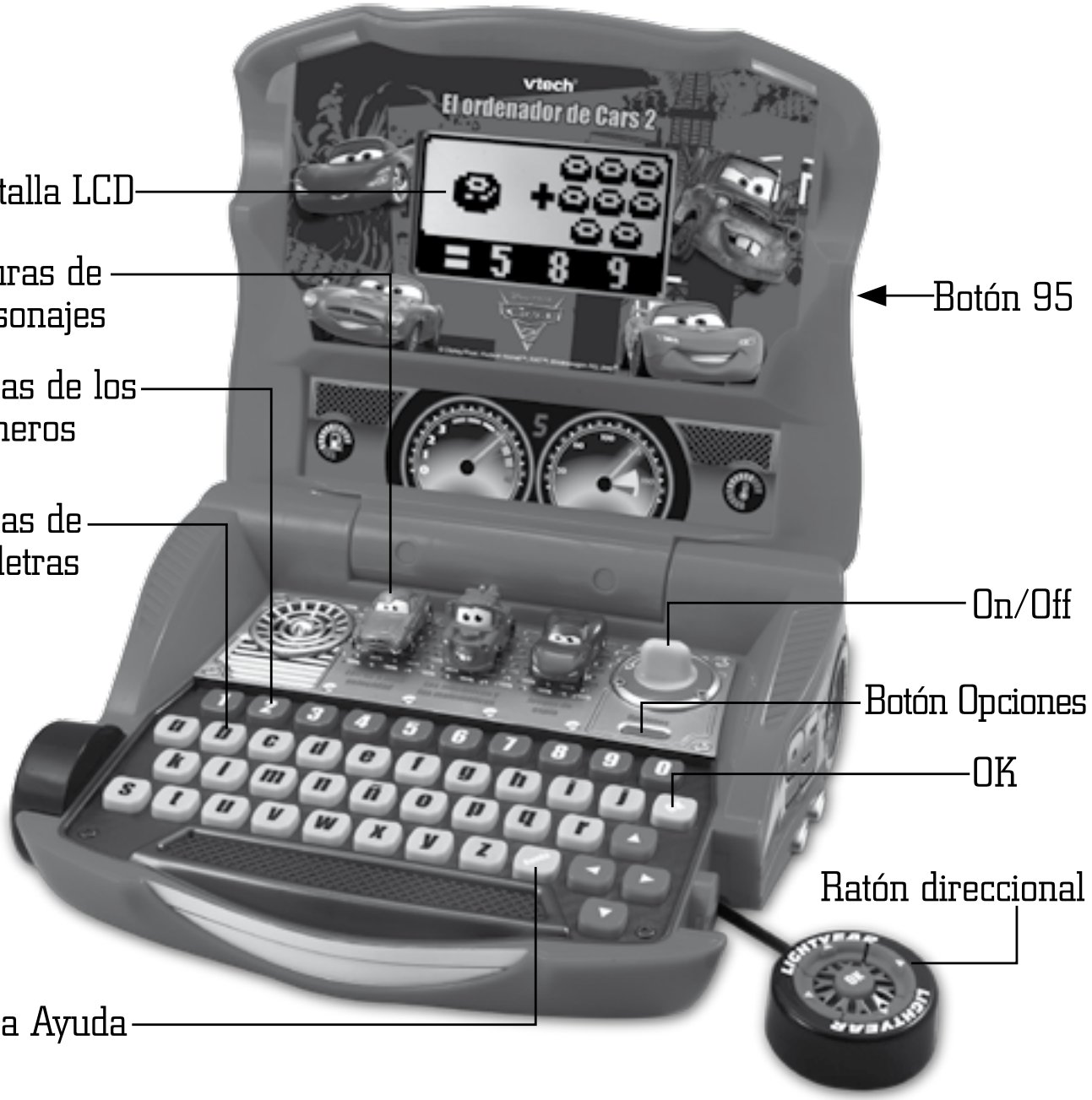
*En **VTech**® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech**® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial. Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es*

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar **El ordenador de Cars 2** de **VTech®**.

¡Únete a esta nueva aventura de Rayo McQueen y sus amigos! Elige un personaje para entrar en una categoría y aprender letras, vocabulario, sumas, restas, lógica... ¡y mucho más a través de 30 fantásticas actividades!

El moderno diseño de Rayo McQueen, el ratón extraíble con forma de rueda y el teclado ABC hacen que el aprendizaje sea mucho más divertido.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

. Un juguete **El ordenador de Cars 2** de **VTech®**

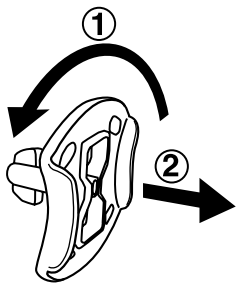
. Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA:

Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

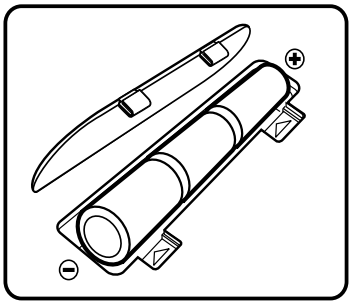
SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



1. Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
2. Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

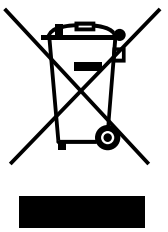
1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque tres pilas AA/AM-3/LR06 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- No acerque las pilas al fuego.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb, indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



NO RECOMENDAMOS EL USO DE PILAS RECARGABLES CON ESTA UNIDAD. SU UTILIZACIÓN PODRÍA ALTERAR EL FUNCIONAMIENTO NORMAL DEL JUGUETE.

CARACTERÍSTICAS

1. On/Off

Gire el contacto a la posición On para encender el juguete, para apagarlo sitúe el contacto en la posición Off. Si el juguete se ha apagado automáticamente y el contacto está en On, deberá apagarlo para poder encenderlo de nuevo.

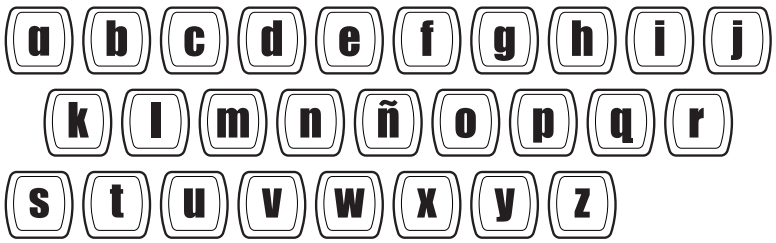
2. Figuras de personajes

Elija uno para entrar en alguna de estas categorías de juegos:
Finn – Letras a toda velocidad
Mate – Los mecánicos y las matemáticas
Holley – Juegos de espía
Encontrará una gran variedad de actividades en cada categoría.

3. Botón 95

Pulse este botón para oír divertidas frases y ver cómo los faros de Rayo se iluminan. Cuando se encienda o apague el juguete, o responda a una pregunta, los faros también se iluminarán.

4. Teclas de las letras



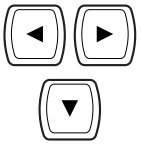
Pulse estas teclas para oír las letras y responder en algunas actividades.

5. Teclas de los números

Pulse estas teclas para oír los números y responder en algunas actividades.

6. Botón Ayuda

Pulse este botón para escuchar una instrucción o una pista que le ayudará a responder correctamente.

7. Teclas direccionales 

Use estas flechas para moverse por las diferentes opciones o respuestas de algunas actividades.

8. OK

Pulse este botón para confirmar.

9. Botón Opciones

Pulse este botón para entrar en el menú Opciones. Podrá cambiar el contraste de la pantalla, el volumen del juguete y elegir si jugar o no con música de fondo. Use las teclas direccionales para seleccionar y pulse Ok para confirmar.

10. Ratón direccional

Es un ratón con 4 teclas direccionales y un botón OK en el centro. Realiza las mismas funciones que las teclas direccionales y el botón OK del teclado.

11. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, El ordenador de Cars 2 de VTech® se apagará de manera automática después de unos minutos sin actividad. Para encenderlo de nuevo, gire el contacto a la posición On.

El juguete se apagará también si el nivel de las pilas es muy bajo. Aparecerá una imagen de advertencia en la pantalla.

PARA EMPEZAR A JUGAR

1. Enciende el juguete.
2. Verás una pequeña animación y el juguete entrará en el menú de las actividades. Elige una actividad y pulsa OK para jugar.
3. O teclea el número de la actividad a la que quieres jugar y pulsa OK.
4. También puedes seleccionar un personaje y elegir la actividad a la que quieres jugar.

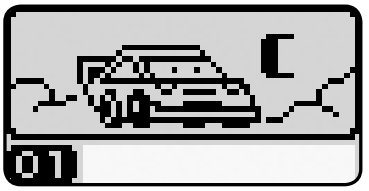
ACTIVIDADES

Hay un total de 30 actividades.

Letras a toda velocidad

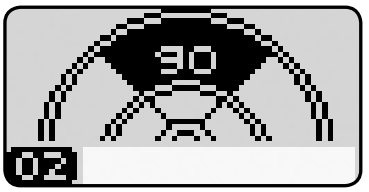
01. Iniciales

Pulsa cualquier letra para aprenderlas y conocer una palabra que empiece por ella.



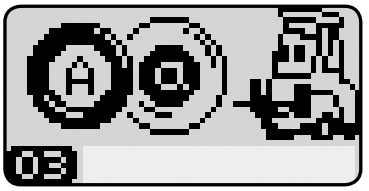
02. Sílabas

Aprende qué sílabas hay en las palabras. En la pantalla verás diferentes sílabas mientras que la ruleta gira y gira, usa el ratón para seleccionar y pulsa Ok para oír la sílaba y saber en qué palabra está.



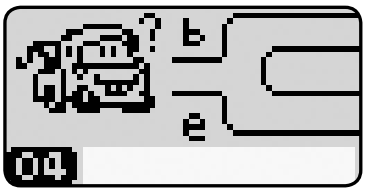
03. Parejas de letras

Pulsa una tecla para aprender las letras mayúsculas y minúsculas.



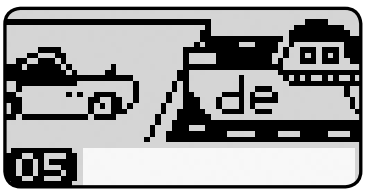
04. Señales de tráfico

Mate se ha ido de paseo pero duda por qué carretera ir, ayúdale a elegir las señales correctas pulsando las letras correspondientes. Usa el ratón, las teclas direccionales o las letras para jugar.



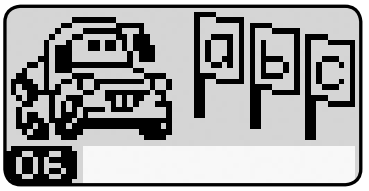
05. Misión sílabas

Ayuda a Finn a subirse al barco con la sílaba correcta. Usa el ratón o las teclas direccionales para jugar.



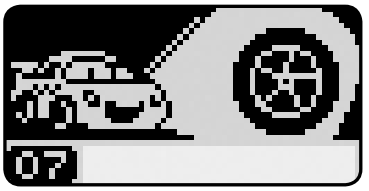
06. Las pancartas

Ayuda a Mate a hacer unas pancartas para la carrera. Usa el ratón, las teclas direccionales o las letras para jugar.



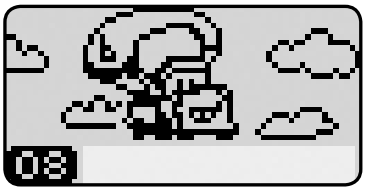
07. Busca en la oscuridad

Rayo tiene faros nuevos con los que podrá encontrar fácilmente los objetos y personajes que busca. Usa el ratón o las teclas direccionales para jugar.



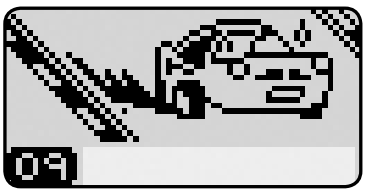
08. Aterrizaje de letras

Ayuda a Mate a aterrizar al lado de Rayo eligiendo las letras mayúsculas correctas. Usa el ratón o las letras para jugar.



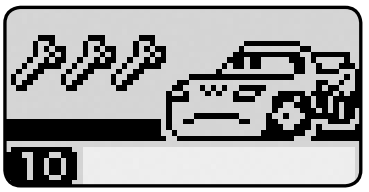
09. Teclea y escapa

¡Están persiguiendo a Finn! Ayúdale a escapar escribiendo las palabras tan rápido como puedas. El ordenador escribirá las letras con acento.



10. Llave correcta

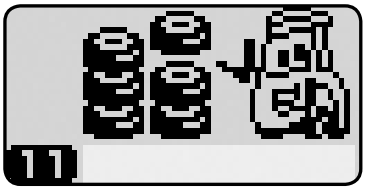
Ayuda al equipo de Rayo a elegir la herramienta con la letra correcta. Verás una palabra y luego su inicial desaparecerá. Elige la letra con el ratón, las teclas direccionales o el teclado.



Los mecánicos y las matemáticas

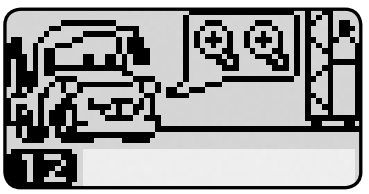
11. Los neumáticos

Pulsa un número y cuenta los neumáticos con Guido.



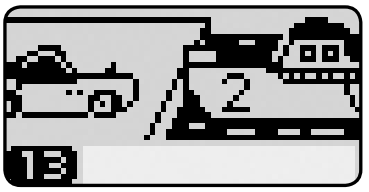
12. Piezas sueltas

Rayo McQueen se está preparando para su nueva carrera y Mate le ayudará desde boxes, pero necesita algunos recambios. Ayuda a Mate a contar las piezas que necesita tener. Usa el ratón, las teclas direccionales o los números para jugar.



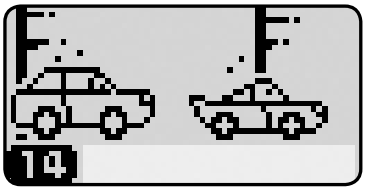
13. Paseo en barco

Ayuda a Finn a subirse al barco que contenga el número correcto. Usa el ratón, las teclas direccionales o los números para responder.



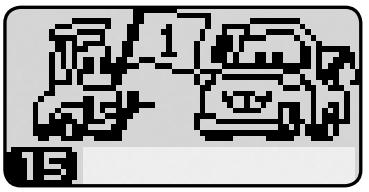
14. Números y escape

¡Están persiguiendo a Finn! Ayúdale a escapar pulsando los números correctos tan rápido como puedas.



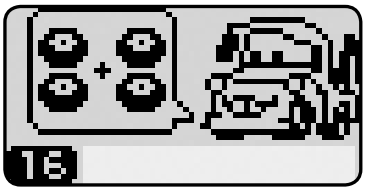
15. Mayor o menor

Ayuda a Mate a encontrar el número mayor o menor y así podrá preparar las pancartas para la carrera. Usa el ratón, las teclas direccionales o los números para jugar.



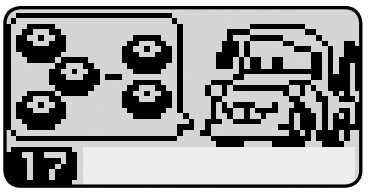
16. Súmalos

Ayuda a Mate a resolver las sumas. Usa el ratón, las teclas direccionales o los números para responder.



17. Réstalos

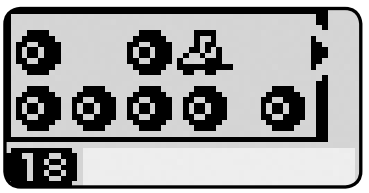
Ayuda a Mate a resolver las restas. Usa el ratón, las teclas direccionales o los números para jugar.



Juegos de espía

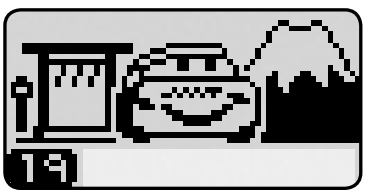
18. Paso bloqueado

Ayuda a Guido a mover los neumáticos que están bloqueando la carretera. Usa el ratón o las teclas direccionales para jugar.



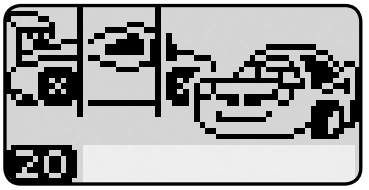
19. El observador

¡Estate muy atento! Verás un coche en la pantalla unos instantes y luego tendrás que adivinar quién era. Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir y pulsa Ok para confirmar.



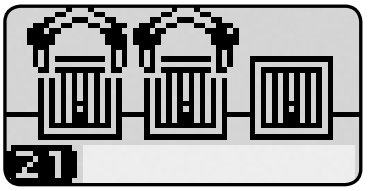
20. Disfraces de Mate

Finn ha creado diferentes disfraces para Mate y así se parecerá a otros coches. Coloca las tres partes de los coches correctamente para rehacer los disfraces. Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir y pulsa Ok para confirmar.



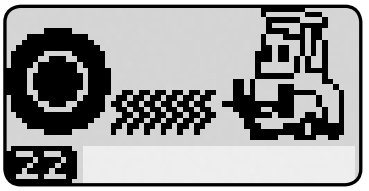
21. El escondite

Ayuda a Finn a encontrar en qué contenedor se ha escondido el agente secreto. Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir y pulsa Ok para confirmar.



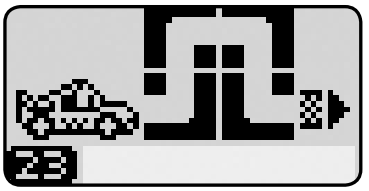
22. Huella de neumáticos

Empareja la huella que veas con el neumático correcto. Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir y pulsa Ok para confirmar.



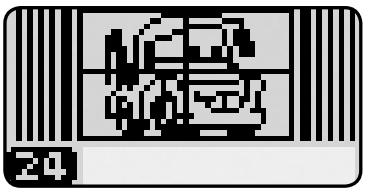
23. Encuentra el camino

Ayuda a Rayo a ajustar bien el GPS y colocar el circuito correctamente. Gira cada parte con las flechas direccionales y pulsa OK. Cuando el circuito esté completo, Rayo podrá atravesarlo.



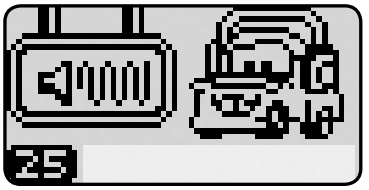
24. Puzle

Coloca las piezas correctamente para conseguir la imagen de Mate. Elige una pieza y pulsa Ok para seleccionarla, luego elige otra, pulsa Ok otra vez para intercambiar sus posiciones. Repite esta acción hasta completar la imagen. Usa el ratón o las teclas direccionales para moverte entre las diferentes partes de la imagen.



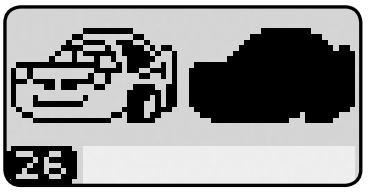
25. Ajuste de auriculares

Para asegurarse de que no hay problemas de comunicación, hay que comprobar que los auriculares funcionan bien. Escucha la melodía inicial y encuéntrala después entre 3 músicas diferentes. Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir y pulsa Ok para confirmar.



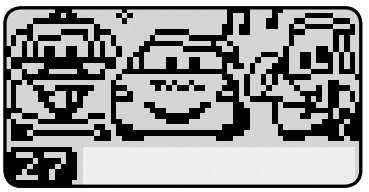
26. Las sombras

¡Finn puede transformarse en submarino o hidroavión! Busca la sombra que se corresponde con la imagen que veas de Finn. Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir y pulsa Ok para confirmar.



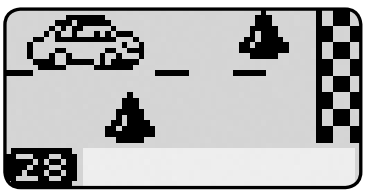
27. Música

Mate y Rayo son grandes amigos y les encanta escuchar música juntos. Usa el ratón, las teclas direccionales o los números para elegir una canción y añade diferentes efectos de sonido pulsando los números.



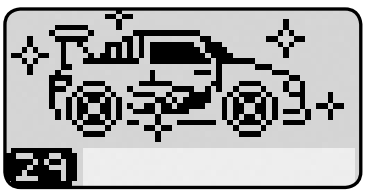
28. Carreras con Holley

Ayuda a Holley a recorrer el circuito poniendo en práctica las nuevas técnicas que Rayo McQueen le ha enseñado. Usa las teclas arriba y abajo del ratón o el teclado para esquivar los obstáculos. ¡Ten mucho cuidado, solo tienes 3 oportunidades!



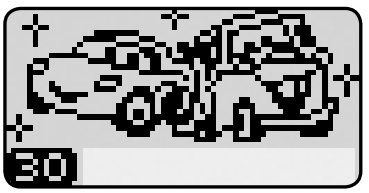
29. Diseña tu coche

Si un coche necesita una nueva imagen, tiene que ir a ver a Ramón. Cambia las ruedas, la pintura, las pegatinas… ¡todo lo que quieras! Usa el ratón o las teclas direccionales para jugar.



30. Divercar

En esta actividad podrás ver divertidas animaciones de Rayo McQueen y sus amigos Mate, Fillmore, Luigi, Guido, Holley y Finn.



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora debería funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.